Based Upon The Fantastic Artwork Of

H.R. GIGER

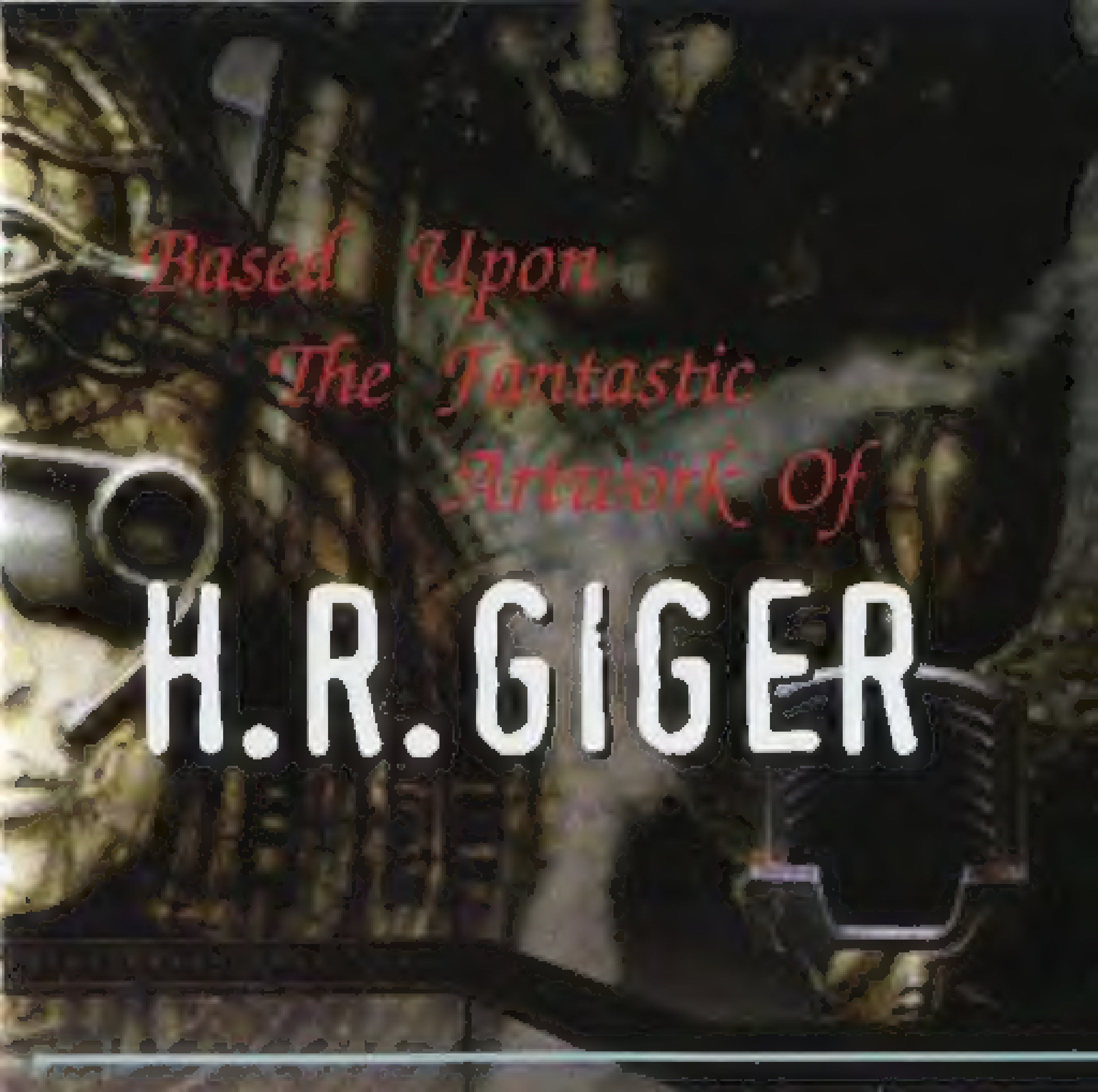
PlayStation

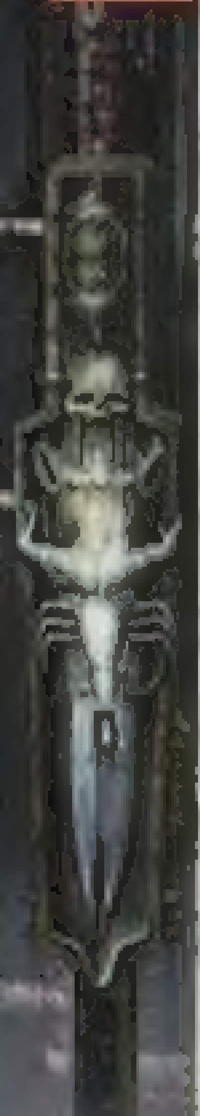


ダークシードⅡ

DARK SEED II™

CONTENTS


Based Upon
The Fantastic
Artwork Of
H.R. GIGER



STORY

それは本当にわずか1年前の出来事だったのだろうか。
私が広告代理店から休暇をもらってから、まるで1世紀以上も経ってしまったような気がする…。

あの頃私が欲しかったのは、物思いに耽って書き物ができる場所。ちょっとした平和と静寂だった。
私の広告マンとしての人生は順調だったが、それ以上に、物を書きたいという強い衝動があった。

そして、それを手に入れたのだ。ウッドランドヒルズ郊外の古い一軒家。
その家を借りた時は、思いもよらなかった。

あんな悪夢が、クモの卵が孵化するように私の心の中で増殖しようとは。





リビングに割れた鏡が有った・・・

そして欠けていた部分が郵便で送られてきたあの時が、全ての始まりだった…。



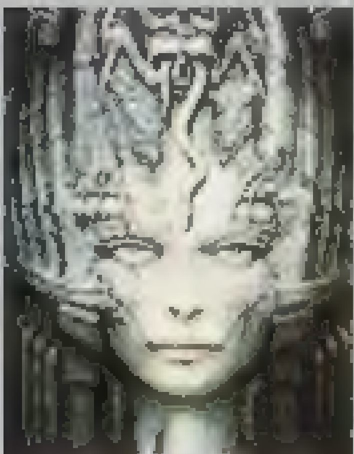


本当に、私の記憶から全てを拭い去りたいくらいだ。
だが、忘れることは許されないのではないかと思う。
ダークワールドを垣間見てしまった後、その忌まわしいイメージを頭の中から追い払う事のできた者など一人としていないのだ。

誰一人として。

あの悪夢が終わった時、私の精神は完全に破壊されていた。そして不本意ながら療養所と精神病棟が一緒になったような所に住む事になってしまったのだ。つまり、殺菌したホールに革ひもでくくりつけられたベッドのあるところだ。そして全てを思い出した、嫌になるくらい鮮明に。

「書物の番人」がいて、最初に私に"古き神々"とその邪悪なたくらみについて話した（なぜ、オレなんだい？ 私は繰り返し自分に問いかけた）。そして垣間見た"古き神々"の正体―何か爬虫類の、身の毛もよだつ、ムカムカするような一団だ、とても言葉では言い表せない！



彼らの宇宙船を爆破したとで、彼らを滅ぼしてやったと思った。私は勝ったと思っていた。だがその記憶が、その恐怖が、私を忘れさせてはくれなかった。この一年、時々、死を選んだ方が、より良い方法ではなかったかと疑うことがあった。

なにしろ相手は悪夢なのだから。

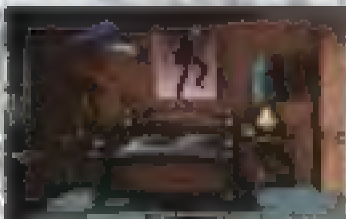


STORY



そして半ば廃人とした状態のまま、生まれ故郷のわが家へと戻ってきた。
母さんはそこにいて、心を傷め病んでしまったこの私を、迎え入れてくれたのだった。
だが、私がすっかり無気力になり、以前とは桁違い存在になってしまった事など、本当には理解してくれなかった。
私が夢をみているのだと思ったのだ。ただどんな夢を見ているのか知る由もなかったが。
私の健康は良好だと言われた。
そして、ダークワールドの消しさる事のできないこの心のシミについて、知る者は誰もいない。

精神療法で少しだけ救われた私は、再び当たり前のノーマルな暮らしについて考えられるようになっていた。
とても単純なことだ。つまり、デートするとか、友人を作るとか。そんな時リタが現れたのだ。



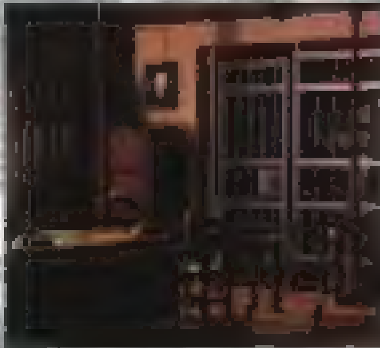


リタ・スキャンロンは私の高校時代の恋人だったが、それ以来ずっと長い間会っていなかった。
しかし今、私の帰郷をきっかけにまたつきあうようになった。
リタは変わったし、少し違い存在に感じた。
だが、そんなことは気にならなかった。私も変わってしまっていたからだ。

それも考えられないような方法で。

SLPS 02005

私たち２人は、高校の同窓会に出かけた・・・いやみんながそう言うのだ。
そのことについて確かな記憶が私にはない。その夜の記憶がまるで抜け落ちている。
私の記憶の中の大きなブラックホール。たぶん飲みすぎてでもいたのだろう。



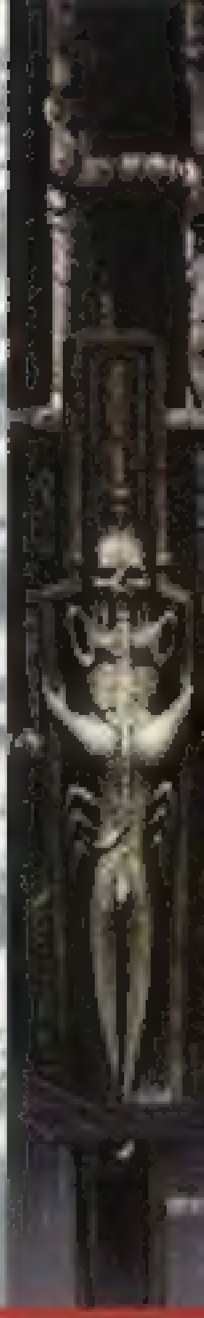
そしてその夜リタは殺された。

私が殺していないことは確かだ。私にそんな事ができるはずがない。
それはダークワールドのしわざだ。私にはわかる。
[illegible]
そしてリタを殺した。
バトラー保安官は私がやったと思っている。彼は決して真実を信じようとしない。
彼だけではない。私を信じるものは、誰もいないだろう。

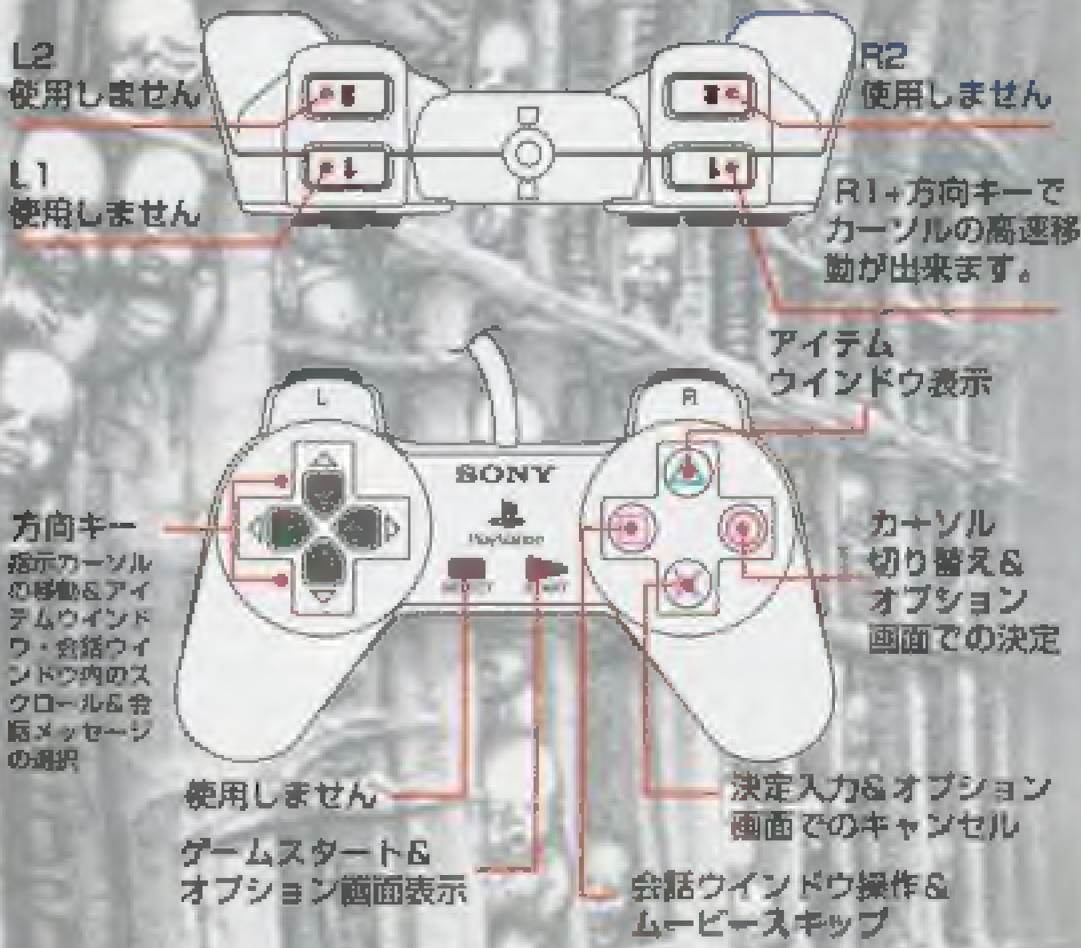
私の頭痛がまたひどくなってきている。シムス先生は、薬を増やすばかりだ。彼も何もわかっていない。
医者にかかるのはもううんざりだし、薬も、もうたくさんだ。

だが何より私は恐ろしい。"古き神々"が再び戻ってきたのだから





CONTROLLER


L2
使用しません
L1
使用しません
R2
使用しません
R1+方向キーでカーソルの高速移動が出来ます。
アイテムウインドウ表示
L
R
SONY
PlayStation
SELECT
START
方向キー
指示カーソルの移動&アイテムウインドウ・会話ウインドウ内のスクロール&会話メッセージの選択
カーソル切り替え&オプション画面での決定
使用しません
ゲームスタート&オプション画面表示
決定入力&オプション画面でのキャンセル
会話ウインドウ操作&ムービースキップ

操作

●主人公の行動は全てカーソルで操作します。
移動先や探索先に指示カーソルを移動し、決定入力ボタン×を押します。
カーソルは３種類存在し、コントローラの　ボタンで切り替えます。

	目視での観察を行います。 指示カーソルを観察物上で決定入力します。
	アイテムの取得、使用、開けるなどの動作を行います。 指示カーソルを対象物上で決定入力します。
	主人公を移動させる場合に使用します。 指示カーソルを目的地上で決定入力します。

CONTROLLER

ゲームスタート



● プレイステーション本体にディスクをセットし電源を入れるとスタート画面が表示されます。
初めてゲームを始める時は「ニューゲーム」、セーブした続きから再開する時は「データロード」、オプション変更の場合は「オプション」を選び カーソルを移動させて×ボタンを押してください。



● 「データロード」を選択するとこれまでにセーブしたデータリストが表示されますので、方向キーで選択して○ボタンを押して決定します。×ボタンでキャンセルできます。
（通常の×ボタン決定とは操作が異なりますので注意してください）
※メモリーカードは必ず"差込口1"に差してください。

● 「オプション」を選択するとオプション操作画面が表示されます。
オプションではサウンド（音楽）のボリューム、SE（効果音）のボリューム、会話音声のON/OFFが調節できます。方向キーの上下で項目を選び、左右で調節します。調節が終わったら○ボタンを押して決定します。×ボタンを押すと以前の設定のまま終了します。
（通常の×ボタン決定とは操作が異なりますので注意してください）

● 「データロード」「オプション」はゲーム中でもSTARTボタンを押すことでいつでも行う事ができます。

情報を得る、アイテムを手に入れる



● ボタンを押すとカーソルの機能を切り替える事ができます。ボタンを押すたびにカーソルは、 → ？ → → と変化します。

● ？カーソルは、重要な情報がある箇所では！に変化します。×ボタンを押すと、その場所を目視で観察する事ができ情報が文字で表示されます



● カーソルは、ステージ上で使用可能な物があると カーソルに変化します。×ボタンを押すと、その場所に存在する物を使用したり入手したりする事ができます。
人物に対して行うと会話ができます

マイク・ドーソンを動かす



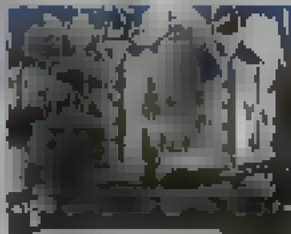
●ドーソンを移動させたい場所に、コントローラの方向キーを使い カーソルを移動します。
×ボタンを押すとその場所に移動します。

● が に変わる場所で×ボタンを押すと、画面が転換し、
[illegible]



CONTROLLER

ア イテムリスト



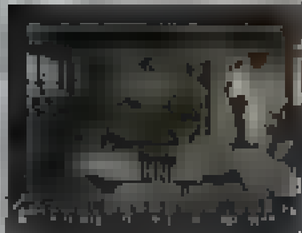
●　ボタンを押すと画面下部にアイテムウインドウが表示されます。これは現在マイク・ストーンが所持しているアイテムのリストです。

●アイテムを見る　！カーソルに変化させ×ボタンを押すとそのアイテムの情報が表示されます。

●アイテムを使う　カーソルに変化させ×ボタンで使いたいアイテムを選択します。選択したアイテムを使いたい対象上に方向キーで移動させます。
使用可能な対象物上ではカーソルがからアイテムの形に変化しますので×ボタンを押して使用します。　ボタンでキャンセルできます。

●アイテムが8つ以上ある場合、アイテムウインドウ両端に・　・が表示されます。方向キーの左右でスクロールさせて目的のアイテムを表示・選択します。

●マイクがほかのキャラクターと話をするときには、会話ウインドウが画面の一番下に現れます。メッセージがウインドウに表示しきれない場合はウインドウの左に▲が表示されますので、方向キーでスクロールさせてください。
ボタンで会話を次に進める事ができます。





●この会話ウインドウでは、会話中、マイクのセリフを選ぶことができるようになっています。選択できる会話がある場合は、ウインドウの右に◆が表示されますので、方向キーの左右で適当なメッセージを選び、ボタンで決定します。

セーブとロード

●ゲーム中にSTARTボタンを押すと「オプション」「データセーブ」「データロード」の選択画面が表示されます。

●ゲームをセーブしたい時は方向キーの上下で「データセーブ」を選び、ボタンを押してください。
5つのセーブデータが表示されますので、適当なデータを選び、ボタンを押してセーブします。×ボタンでキャンセルできます。

●セーブしたデータはゲーム中いつでもロードする事ができます。



CHARACTER

マイク・ドーソン

元広告プロデューサー

健康回復のため休暇をとり、ウッドランドヒルの邸宅を借りた事が全ての始まりだった。
"古き神々"の異次元からの侵略の前哨として、頭の中におぞましい生物の胚を植え付けられてしまうが、その企てを阻止する。しかしあまりに苛烈なその恐怖の体験から神経衰弱となり、療養のため生まれ故郷であるテキサス州クローバーの実家へと戻る。
しかし故郷すら彼にとっての安住の地ではなかった。高校時代の恋人リタが惨殺死体となって発見され、マイクは容疑者として疑われる身となってしまう。
身の潔白を証明するため活動するうち、マイクは一見平和なこの町の裏側で何かがうごめいている事に気づく。
そしてあのおぞましいダークワールドへと再び足を運ぶ事となる……。

リタ・スキャンロン

マイクの高校時代の恋人で、町の図書館司書。同窓会の夜、何者かによって惨殺される。
彼女に対する町の人々の噂は芳しくなく、何か裏の活動に関与していたらしいが詳細は不明。

ジャック

マイクの友人

町の情報通に詳しく、マイクを気遣って色々な情報を提供してくれる。数少ないマイクの味方だが…



バトラー保安官

リタ殺害がマイクによるものと考え捜査の手をのばす。
以前はダラスに勤務していたが、訳あってクローバーへやって来た。
生前のリタとも何らかの関係があったらしい。

[illegible]医師

町の検死医。リタの死体を検死するが、その際の行動が不自然だったため、何かを隠しているという噂がある。

フレミング市長

マイクの父親の元同僚。選挙を控え再選キャンペーンに余念がない。リタ殺害事件に対しＦＢＩ
[illegible]

メリッサ・フレミング

マイクの高校時代の恋人。フレミング市長と略奪結婚をし今は市長夫人だが、シミーと一緒にノルバーに入り浸っている。リタの事をひどく嫌っている。

シミー・ガートナー

マイクの高校時代の友人。昔は優等生だったが今では荒んだ生活を送っている。
バトラー保安官の弱みを握っているらしい。

ポール・クーパー

リタの家の向かいに住む日曜大工店の経営者。いつも芝生に水を撒いている。

ラミレス夫人

町外れの屋敷に住む信心深い老婦人。最近火事で夫を亡くしているが、その原因については様々な噂が飛び交っている。

シムス医師

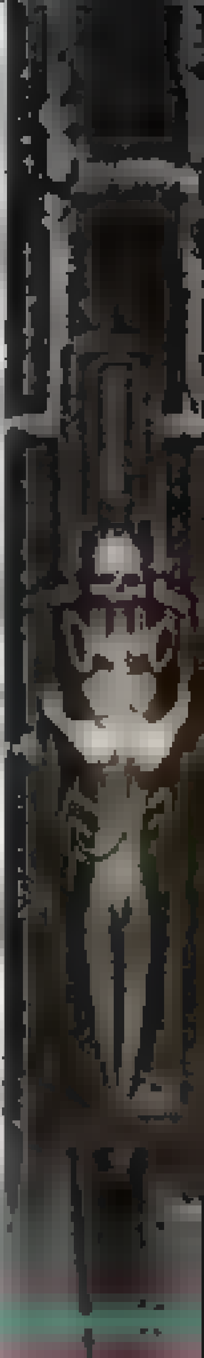
マイクの治療を担当している精神科医。マイクのダークワールドでの体験について知っている数少ない人物。ただし彼自身は想像の産物だと思っているが、
催眠療法をマイクに施し、同窓会の夜の失われた記憶を探ろうとする。

ハンク

「ハンクス・ダイナー」を経営している。マイクの事は高校時代から知っており、好意的に接してくれる。町の事にも詳しく、色々と有益な情報を与えてくれる。

スリム

ブール・ドの裏の小屋に住む、少し頭の弱い気のいい青年。リタの殺害は異次元からのエイリアンの仕業だと思っており、ダークワールドの存在も信じている。マイクに協力してくれるがピントはずれの情報も多い。



WALK THROUGH

●新しい場所では、まずはカーソルを切り替えながら全ての物や人に対して働きかけてみましょう。カーソルを色々な物体や背景の上で動かすとき、その形の変化に注意してください。あなたのいる場所について、とても重要なヒントを教えてくれるからです。
また、一度見たり話したりしただけでは全てを知る事はできません。2度、3度と繰り返し試してみる事が重要です。
自分が持っているアイテムを「見る」事も忘れないでください。



●事件の謎を解明するため、マイクは自ら調査活動を行います。彼の情報収集が進むのと平行して、必ず容疑者たちや他の情報源を再び訪ねてください。新しい証拠によって、マイクは最初の調査で見落としていた事に気がつくかもしれません。

●マイクが精神病院に通う時は、ジェイムス先生のところでセラピーを受けてください。マイクの精神状態の解明によって、高校の同窓会の夜に起きた事が判ってくるからです。



●やがてマイクは再びダークワールドを訪れる事となります。ダークワールドは私たちのノーマルワールドと平行して存在するものである事を忘れないでください。ひとつの世界でのアクションが、他の世界に影響を与えるということを、関連性が強い場合に注意！

●ゲームは定期的に保存しましょう。特に、何か危険な事をしようとする時や、武装したダークワールドの人たちに話しかけるときには。マイクがあまりたくさんのミスを重ねると、ダークワールドで死んでしまいます。

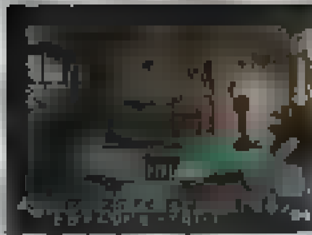
注意
ダークワールドでマイクが死んでも復活のチャンスがあります。ただし1回分の復活は、ゲーム進行上ある重要な場面で必要となるものです。それ以前に復活のチャンスを使ってしまっていると、ゲームはその先に進めなくなります。マイクが死んでしまった時は、以前のセーブデータを書き換えずに別のデータにセーブする事をおすすめします。

冒険を開始してみましょう

では物語の導入部を一緒に攻略してみましょう

マイクの寝室

マイクの悪夢のムービーに続き、マイクの寝室にパトラ保安官が現れて、ノタ殺しについて質問をします。ここでノタが同窓会の夜に殺された事、その時マイクと一緒だったがマイクにはその記憶がない事などが判ります。会話の中で「医者…　疲れますので…」とか「頭痛がするので…」と言ったとき、その会話は終了します。



マイクと保安官との会話が終わると、保安官は立ち去ります。ここで、あなたはマイクの
[illegible]
まず、ボタンで？カーソルに切り替え、寝室の中を色々と動かしてみましょう。棚やレコードプレイヤーといった場所でカーソルが！に変わるはずです。そこで×ボタンを押すとそれに関するマイクのコメントが聞けるでしょう。
一通り観察が終わったら、ボタンで✋カーソルに切り替え、色々な物に働きかけてみましょう。この部屋では現時点で入手できるアイテムはありません。
もうやる事はないと思ったら、ボタンでカーソルに切り替え、出口のドアに移動させます。するとカーソルに変わりますので×ボタンで部屋を出る事ができます。
なお、R1ボタンを押しながら方向キーを使うと、通常よりも高速にカーソルを移動する事ができます。
この一連の操作は冒険の基本ですのでよく覚えておいてください。

キッチン

キッチンでは母親が料理を作っています。
母親のいる場所にカーソルを移動させ×ボタンを押すと会話が始まります。一通り会話が済んだ後、再度母親に話しかけると、マイクにたまにはテレビを観るようにすすめるはずです。

WALK THROUGH



？カーソルでキッチンを見渡すと、冷蔵庫に貼ってあるいくつかのものに気づくでしょう。その中で、一つ二つ目のマグネットはアイテムとして入手する事ができます。カーソルをマグネットの位置に合わせ×ボタンです。位置がずれていると入手できませんので諦めずに試してみてください。
うまく入手できたら△ボタンでアイテムウインドウを呼び出してみましょう。画面下にウィンドウが開き、今取ったマグネットが表示されているはずです。□ボタンで「！」カーソルに切り替えて×ボタンを押すと、このアイテムに対するマイクのコメントが聞けます。アイテム画面に戻るには○ボタンです。カーソルに切り替えると、このアイテムを「使う」事ができます。×ボタンで選ぶとアイテムウインドウが消えてカーソルが画面上に表示されます。冷蔵庫の場所に移動させるとカーソルがマグネットの形に変わり、この場所でこのアイテムを使える事が判ります。×ボタンを押すとマイクがマグネットを再び冷蔵庫に戻します。
現時点ではこのアイテムを持っていてもすぐに使う事はありません。必要になった時にまた取りに来ても大丈夫です。

もうここではする事はありません。
出口からで移動してリビングルームへ移動しましょう。

リビングルーム

カーソルでキャビネットの扉を開ける事ができます。そこでもう一度カーソルを使うとカメラを手に入れる事ができます。
このように、一度だけでなく何度か調べる事で重要な手がかりを得る事ができる場合が多いので注意してください。

次に居間に置かれた壊れテレビをつけてみましょう。
ここでテレビのキャスターが喋っているムービーが流れますので、よく観てください。あの懐かしい「怪物の番人」へと姿を変えマイクに重要なメッセージを送ってきます。
テレビが終わると誰かが玄関にやってきます。でドアを開けると、配達人からカーニバルのチケットを入手できます。



画面左からバスルームへ行くこともできますが、特に重要な手がかりはありません。家の中を一通り探索したら玄関から外へ出てみましょう。

フロントポーチ

自動的に友人のジャックとの会話場面になります。ジャックとの会話が終わったら画面右下から町に出る事ができます。



移動マップ

5枚の風景写真が置かれた画面。町の色々な場所に行くには、この移動マップを利用します。
行きたい場所にを合わせ×ボタンで移動します。それぞれの場所の説明は カーソルで知る事ができます。

ここからはあなたの思うまま行動してください。一通りの探索が終わると、マイクが頭痛を訴えシムズ先生の診療を受ける事になります。
シムズ先生が休診中のままなら、あなたは何かを見落としているのです。もう一度全ての人と話をし、全ての物を調べてみましょう。

リタの殺害現場でスリムという人物に会いましたか？
リタの殺害現場をよく調べましたか？
プールホールの裏の小屋へは行ってみましたか？

冒険は始まったばかりです。焦らずじっくりと、この不気味な世界を旅してみてください。

GIGER PROFILE

H.R.ギーガーは、1940年、スイスのチューリッヒに生まれました。

子供のころから彼は、超現実的なもの、不気味なものに強く心を惹かれてきました。
そして、自分自身を表現したいという気持ちと、彼独自の生き生きとした想像の世界を多くの人と共有したいという気持ちが、彼をビジュアルアートの世界へ進ませたのです。
そしてギーガー自身の夢は、グスタフ・マイリンク、ジャン・コクトー、アルフレッド・クビン、そしてH.P.ラブクラフトといった悪魔的な天才たちの世界と一体となり、驚くほど創造的な芸術として芽吹く事となったのです。
そして、エキゾチックな女性、心をかき乱すような図像、恐ろしい生物といった彼の作品は、世界中のファンをとりこにしているのです。

細部に至るまでディテールにこだわったギーガーの絵画は、大型のキャンバスに描かれ、何回も何回もエアブラシによって手を入れられて完成します。そんなギーガーの作品を収めたアートブック「ネクロノミコン」(H.P.ラブクラフトの小説中に登場する架空の書物に材を得たもの)が、ちょうど次の映画に登場させる生物を探していたリドリー・スコット監督の目に留まったのです。

その生物とは、もちろんあの"エイリアン"。
そして同名の映画のために手掛けたデザインによって、ギーガーは見事アカデミー賞を受賞したのでした。

肉体と機械を独創的に融合させた、ギーガーのバイオメカニカルなスタイルは、絵画のみならず、彫刻、建築、インテリアデザインなどの分野にも表現されています。
そして、彼の絵画は世界中のギャラリーや美術館で展示され、国際美術の舞台においても、H.R.ギーガーはその地位を不動のものとしたのです。

「ギーガーはファンタスティック・アートの巨匠だ」
―オムニ・マガジン誌

「ギーガーの『エイリアン』で見せたオスカー受賞作品はサイエンスフィクションの様相をがらりと変えてしまった」
―シネファンタスティック誌

「ヨーロッパの名だたる幻想作家アーティストのひとり」
―ペントハウス誌

「進化する天才・・・ギーガー」
―ティモシー・リアリー

「彼の沈黙は、彼の非凡な創造的才能と同じように深遠である」
―クライブ・バーカー

「H.R.ギーガーは、悪夢のような想像力とエアブラシによって、神秘的で気味悪いエロティック・ファンタジーを創作する」
―ピープル・マガジン誌



MAKING OF DARKSEED II

「すばらしい！」これが初めて、前作「ダークシード」を見たギーガーの最初のリアクションでした。
企画当初、ギーガーは、このゲームが自分のイメージを使う事に懐疑的であった。しかし実際にできあがったゲームを見て、彼のイメージの世界がインタラクティブな環境でいかに効果的に生かされているかを知り、ギーガーは非常に喜んだのでした。
もちろん、ゲームプレーヤーも同様にダークシードに熱狂しました。このゲームは予想以上のヒットとなり、ソフトウエア・パブリッシャー協会のベスト・ファンタジー、ロールプレイング/アドベンチャーゲーム部門で1993年度優秀ソフトウエア賞を受賞したのです。

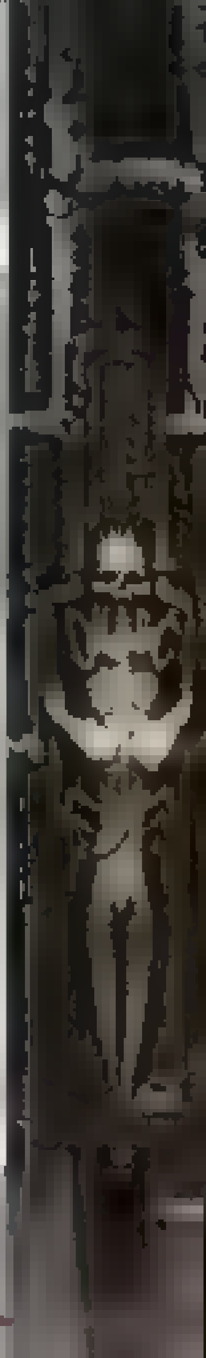
ダークシード・プレーヤーたちは、ヒーローであるマイク・ドーソンが、再びギーガーのダークワールドへ悪夢のような旅をするのを見たいと望んでいました。そこで、制作のサイバードリーム社は、続編を制作するために、「I Have No Mouth And I Must Scream」など深い心理的なテーマを扱ったゲームを手がけたプロデューサーのデビッド・マリックを起用しました。
彼はまた、自分が高校生の時、ギーガーのカバーデザインによるエマーソン・レイク・アンド・パーマーのアルバムを買って以来、ギーガーの大ファンだったのです。
前作のダークシードを更に卓越した高い水準をめざし、マリックは、インタラクティブ・エンタテインメントの分野で働く、腕利きで才能ある開発チームを組織したのでした。

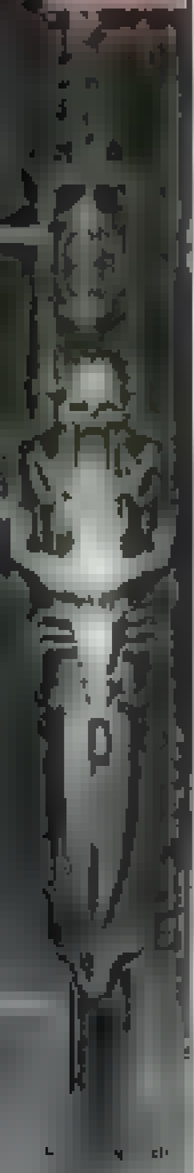
ギーガーの、心をかき乱すようなイメージは、すでにSF文学、映画に多大な衝撃を与えていた（彼は「エイリアン」「ポルターガイスト」「スピーシーズ」などの映画に登場する生物をデザインしていた）ので、続編は文学的なクオリティの高いものがふさわしいという結論になりました。

そこで「Stephen King's The Mist」「Ultima The Black Gate」「Return of the Phantom」「Are You Afraid Of the Dark?」などのソフトのクレジットに名を連ねているデザイナー、レイモンド・ベンソンに、前作に続くマイク・ドーソンの恐ろしいアドベンチャーストーリーを書くよう依頼したのでした。
当然、続編でもマイク・ドーソンをノーマルワールドからギーガーのダークワールドへと誘わねばなりません。そこでベンソンは、霧のある"デビッド・リンチ風"の小さな町で始まる心理的殺人ミステリーを巧みに設定し、狂気を象徴する恐ろしいもうひとつの世界へと、私たちを引き込む事に成功したのです。
このゲームの、身も凍るような結末を目にした人はきっと、ベンソンのこの物語が、ギーガー自身が「芸術」に関して言及した言葉-「私は、恐怖の生き物どもの苦しみを具象化させ、彼らを永久にワナに捕らえることによって、この生き物どもを追い払う。象徴的な解釈で私自身をも解放するのだ。」-を寓話的に解釈している事に思い至り、感銘を受けることでしょう。

そしてサイバードリーム社は、SF作家のジョン・シャーリィ(映画「ザ・クロウ」の脚本家)に、ギーガーのビジュアルをどう生かすか、相談を持ちかけました。ジョンは、この作品独自の「ダークワールド」を肉付けするための、たくさんのアイデアを出してくれたのでした。また、ゲームのダイアログの編集仕上げとしてサイバードリーム社は、ケイス・ハーバーを起用しました。彼は、H.P.ラブクラフト研究でも知られるホラー作家です。

マイク・ドーソンをはじめとするノーマルワールドの住民たちのキャラクター・アニメーションを制作するにあたり、プログラムを依頼されたデスティニー・ソフトウエア・プロダクションは、生きたモデルたちの動きをハイスピードカメラで写し、スキャンした写真をデジタル化してアニメーション画像としてプレイバックする、という手法をとりました。





MAKING OF DARKSEED II

プロの俳優のほか、デスティニーのスタッフの何人もが、自らすすんでキャラクターモデルになりました。
思いがけない偶然というか、オリジナルのダークシードのマイク・ドーソンにアーティストのクリス・ギルバートがそっくりだったのです。

また、デスティニーのアートチームは、ギーガーの芸術作品から様々なイメージを引き出し、それを2-Dと3-Dのテクニックを駆使し、新たなダークワールドの階調を作り出したのでした。

プロジェクト開始から数ヶ月経った頃、マジックとサイバードリーム社のアートディレクターのピーター・デルガード、そしてデスティニーのアーティストのグレッグ・ハグマンはチューリッヒにあるギーガーの自宅を訪れ、進行状況を見せました。
ギーガーは、前作のダークシードより、そのグラフィックが格段向上していることに大変感心し、そして、スケールや配置、構成などについて惜しみなく助言をしました。ギーガー自身が出した一番の目的な要素は、ダークワールド全体に違和感の連鎖を走らせるというものです。そのおかげで、マイク・ドーソンは常に危険に身をさらし、展開への穴の上でしばしば立ち尽くす事となったのです。

ノーマルワールドもダークワールドに負けないように際立って見せるため、その背景製作にサイバードリームズは、アーティストのジェフ・ディーズを起用することにしました。
ディーズは、ウォルト・ディズニー社でアニメーションが監督していたプロジェクトのアートディレクターを務めた事があったのです。ディーズは、マイク・ドーソンの故郷の町に、琥珀杯の不気味な味付けをしました。
表面上は平凡に見えるコミュニティのように思われるイメージが、実はよく調べると、ダークワールドから生まれたこのテキサスの町に邪悪な影を落としている場所なのだ、ということに気づくはずです。

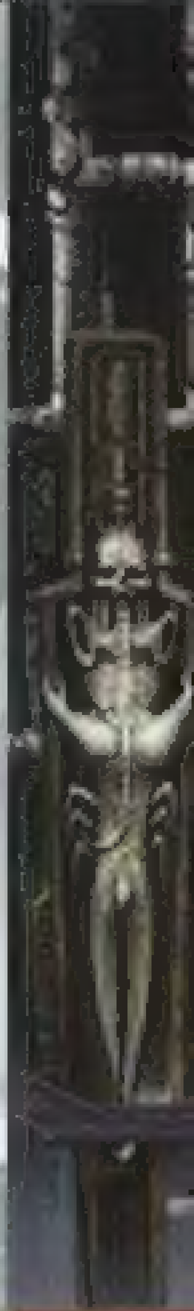
そして音響は、ギーガーの恐ろしい世界に引き込むために必要な最終要素でした。
サイバードリームズ社は、テレビ・映画音楽作曲家のマーク・モーガン（スティーブン・キングのテレビ・ミニシリーズ「The Stand」を手がけた）に、アドベンチャー用のオリジナル楽曲を20曲以上も書かせ、デスティニー・ソフトウエア・プロダクションズが独特のサウンドエフェクトと声優陣を加えたのです。

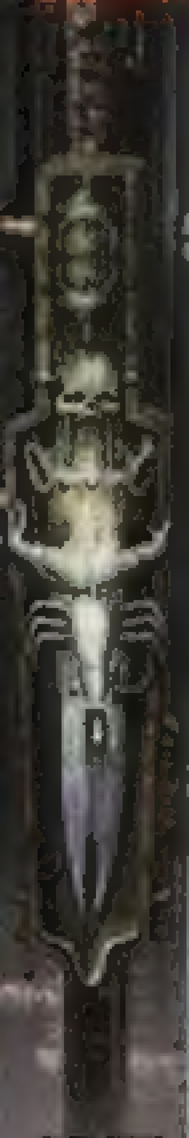
パッケージにもまた、中身のアドベンチャーと同様なくらい象徴的なデザインが要求されました。その結果できあがったデザインは、ギーガーの1978年の画集「Illuminatus！」の一部をフィーチャーしたものです。
それは、女性の額に安全ピン型サングラスのピンが刺さっているというものです。このイメージはゲーム中のある場面でも効果的に使われています。

こうして生み出された「ダークシードⅡ」のパソコン版は、アメリカを始めとする各国で再び高い評価を受け、そして今、こうしてあなたのもとに届いたのです。

あなたが狂気の深みへの暗い旅を始めるにあたり、ギーガーが自分の作品に対して挑戦したように、あなたもあなた自身に潜む悪魔から少しでも解放されたら、と願ってやみません。







CREDITS

Published And Created By CYBERDREAMS INC.
Based On The Fantastic Artwork Of H.R. GIGER

Written And Designed By	: Raymond Benson
Story Consultant	: John Shirley
Additional Dialogue	: Keith Herber
Producer (Windows)	: David Mullich
(Macintosh)	: Danny Lee
Art Director, Dark World	: Peter Delgado
Art Director, Normal World	: Jeff Hilbers
Quality Assurance Manager	: John G. Fair, Jr.
Lead Test	: Danny Lee
Tester (Windows)	: Chris Kidd
(Macintosh)	: Susan Hancock / Lawrence Burnnett
Technical Review Board	: Michael G. Buescher / Jari Peltanen
Music Composition	: Mark Morgan
Music Arrangement & Production	: David B. Schultz
Production & Documentation	: Michael G. Buescher
Programming By (Windows)	: William C. W. Tsai / Bo Yang
(Macintosh)	: Alex Curylo
3-D Artists / Animators	: Gregg Hageman / J.J. Gonzales / Chris Gilbert
2-D Artists / Animators	: Jeff Buchwitz / Patrick Arce / Rolando Espinoza
Clean-Up Artists	: Cathy Burton / Emily Lo / Leo Patterson
Development Producer	: Steve Vestergaard
Development Director	: Michael Hiebert

使用上のご注意

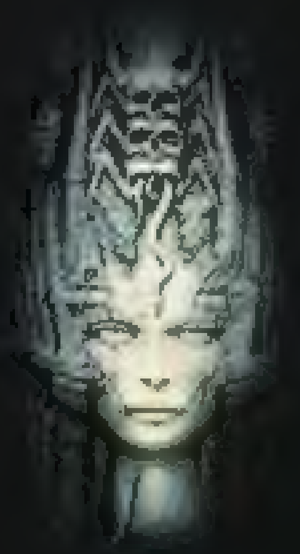
●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ"PlayStation"専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。●「解説書」および"PlayStation"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを"PlayStation"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房器具の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。



お問い合わせ先
株式会社ビー・ファクトリー
〒107港区南青山2-18-2
竹中スリービル201
TEL：3403-4341　FAX：3403-4350

※ゲームの内容、裏技等に関するご質問にはお答えできませんので予めご了承ください。

SLPS-00939